

Master System[®]

Krusty's Fun House



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

AK!aim[®]
entertainment, ltd.

TEC TOY

ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

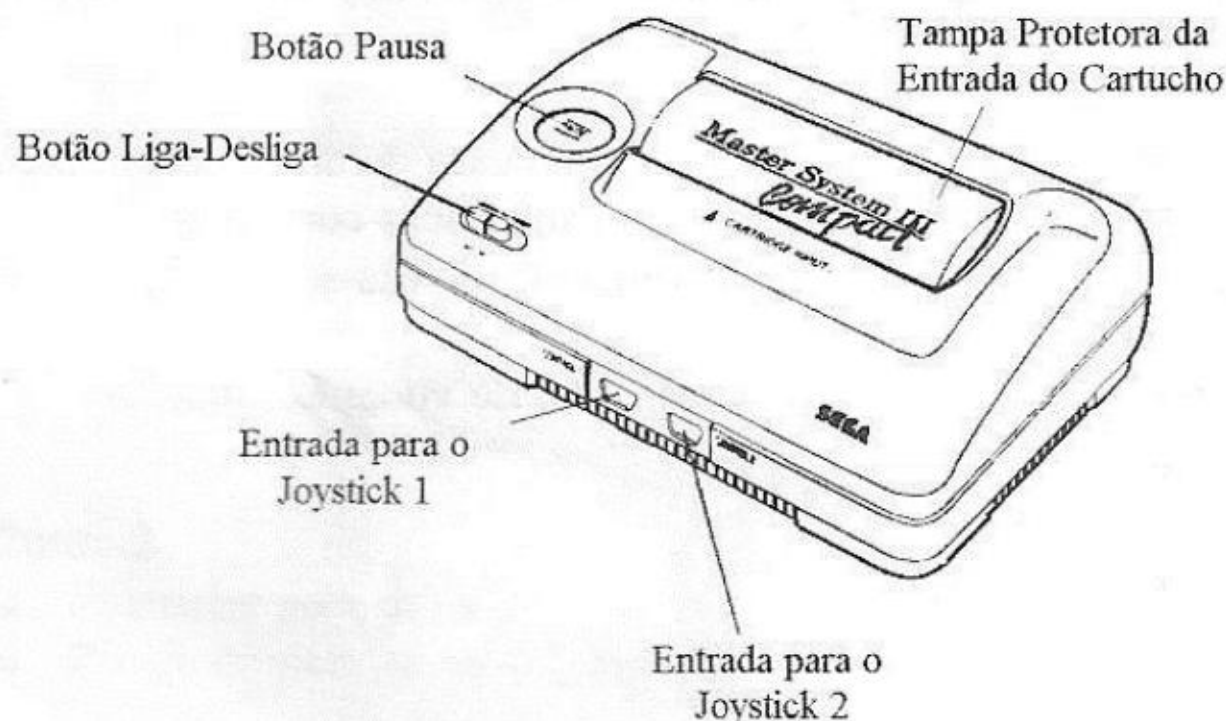
Durante o jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho KRUSTY'S FUN HOUSE no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. KRUSTY'S FUN HOUSE é para apenas 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Introdução

Ai, caramba! O super-herói de Bart, o Palhaço Krusty, está realmente em apuros: ratos invadiram sua Casa de Diversões! Será que isso significa um adeus a Krustyland? De jeito nenhum, rapaz! Bart e Homer estão armados com as mais terríveis armadilhas contra ratos já vistas...você já viu um rato "fritar" a 20.000 volts ou explodir como um balão?

ATENÇÃO CRIANÇAS: Não tentem fazer isso em casa! Nós não somos a favor de crueldades com animais verdadeiros. Só com personagens de desenhos animados.

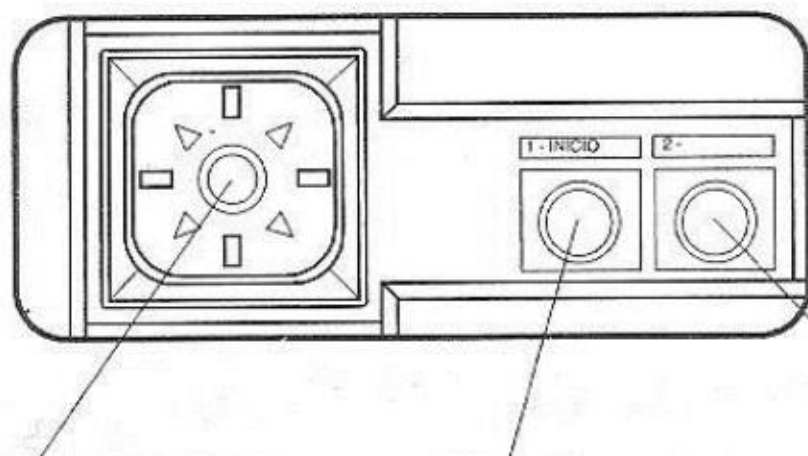
Krusty precisa guiar os ratos para as armadilhas, movendo blocos, conectando tubos, encontrando passagens secretas e destruindo pisos e paredes. Normalmente, ele terá um tempo bem grande para isso.

Existem ainda cobras venenosas deslizando pelo chão, porcos voadores cor-de-rosa saltitando pelo céu, e alienígenas disparando laser. Para eles, Krusty proporcionará um pouco de diversão, com um ataque cerrado de tortas de creme!

Assim, antes que os roedores arruinem a casa de diversões número 1 de Bart, e que criaturas realmente excêntricas consigam pegar o homem que colocou o "K" em "Komédia", divirta-se com este jogo!

O Palhaço Krusty precisa de você...sim, de você! Só uma criança poderá ajudá-lo...

Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Pressione para cima para entrar pelas portas.
- Pressione para a direita ou para a esquerda para mover-se nessas direções.
- Pressione para baixo para pegar ou largar objetos.

Botão 1

- Pressione para atirar ou chutar.

Botão 2

- Pressione para pular.
- Pressione para ativar o Último Recurso.

Botão de Pausa (no console)

- Pressione para dar uma pausa no jogo. Pressione novamente para reiniciar.

NOTA: O Último Recurso somente pode ser usado com o jogo paralisado. Quando você usar o Último Recurso para livrar-se de um nível onde estiver preso, perderá uma vida.

Confusões em Krustyland

O Palhaço Krusty está na pior situação de sua vida — exceto, talvez, quando a porta bateu com força na sua cabeça, ou aquela vez que quebrou o coração de seu pobre pai — e você é sua única esperança. Livre-se dos ratos. Arremesse algumas tortas e encontre as passagens secretas. Salve a principal atração turística de Springfield. Ou isso é um adeus para Krusty. Adeus Krustyland... e nunca mais você terá a chance de ver um rato ser engolido na armadilha mais eficiente que já existiu!

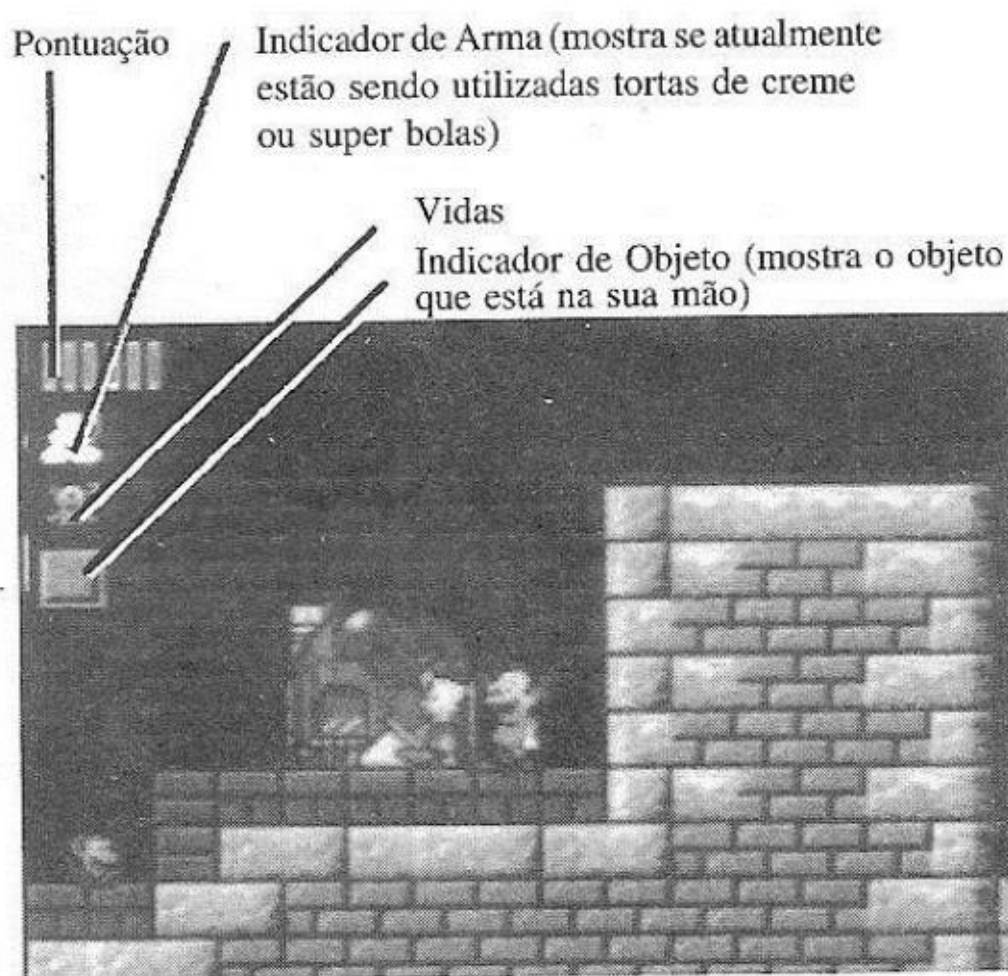
Iniciando!

Para começar: pressione o Botão 1 uma vez para obter a senha e, em seguida, pressione o Botão 1 novamente.

Para usar uma senha e continuar o jogo: pressione o Botão 1 e usando o Botão D para a esquerda ou para a direita, escolha a letra que deseja trocar; a seguir, pressione o Botão D para cima ou para baixo para trocar cada letra. Pressione o Botão 1 quando a senha estiver completa.

Sinais da Tela

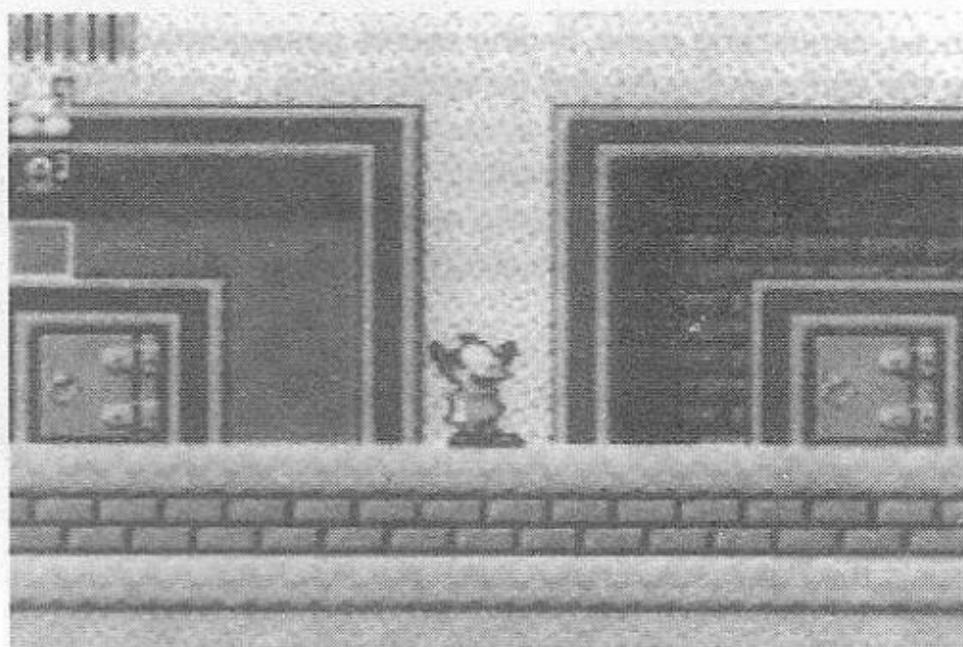
Todas as informações sobre o jogo aparecem na parte superior da tela, da seguinte forma:



A Casa de Diversões

- Ela é grande, cara!

A Casa de Diversões de Krusty contém 5 seções, com até 14 níveis cada uma. Quando você entra nela pela primeira vez, chega ao salão principal. Cada uma das portas leva até uma determinada seção. Dentro de cada seção, existem portas de madeira que levam para níveis diferentes.



NOTA: Você deve completar todos os níveis em uma seção para que a porta da próxima seção se abra.

Você pode jogar os níveis de uma seção na ordem que desejar. No entanto, há alguns níveis que ou estão bloqueados ou são passagens secretas subterrâneas, totalmente escondidas. Eles somente poderão ser acessados chutando-se um Bloco Mágico de Bonificação, que deve ser encontrado dentro de outro nível.

Para entrar em uma porta ou abertura de porta: mova-se para a frente dela e pressione o Botão D para cima.

Existe uma porta no salão que está sempre fechada com um cadeado dourado. Para abrir essa porta você terá que completar todos os outros níveis.

Uma vez finalizados todos os níveis de bonificação, volte para a porta da entrada da seção e pressione o Botão D para cima. Você retornará automaticamente para o salão principal, e agora com o caminho para a próxima seção aberto.

Armadilhas Para Ratos

O desafio de Krusty é guiar os ratos para as armadilhas. O problema é que estes roedores são incapazes de escalar qualquer coisa mais alta do que um bloco, podem ser arremessados por toda parte pelos ventiladores de alta potência e caem nos canos ou pelos buracos no chão.

Blocos, Super Molas, Ventiladores, Pedacos de Canos e Jarras de Vidro podem ser usados para cobrir buracos, ventiladores ou aberturas de canos, e também funcionam como um degrau para os ratos e para Krusty (veja o item "Guia da Casa de Diversões de Krustyland" mais adiante).

Para pegar qualquer objeto: Mova-se na direção do objeto e pressione o Botão D para baixo.

Para soltar qualquer objeto: pressione o Botão D para baixo.

NOTA:

- Nem todos os objetos podem ser recolhidos.
- Você pode segurar somente um objeto de cada vez.
- Todos os objetos podem ser empilhados, um por cima do outro ou canto com canto, para se montar uma escada.

NOTA: Antes de deixar o nível, recomenda-se que você gaste algum tempo procurando Blocos Mágicos que talvez abram passagens secretas.

Blocos Mágicos de Bonificação

Para obter a bonificação: pare de frente para o bloco e chute-o, pressionando o Botão 1.

Uma vez chutado, o bloco desaparecerá e uma bonificação piscará brevemente na tela.

Bonificação de Super Bolas

Você encontrará paredes que levam a passagens secretas, que bloqueiam seu caminho, e ainda que bloqueiam o caminho dos ratos. Algumas delas são feitas de Blocos Triturados. Você conseguirá removê-las, pisando sobre elas ou atingindo-as com uma ou mais Super Bolas.

Para arremessar uma Super Bola: pressione o Botão 1.

NOTA: Você somente consegue arremessar uma Super Bola depois de obter uma bonificação de Super Bola.

Bonificações de Passagens Secretas

Alguns Blocos Mágicos, quando chutados, explodem e não liberam nenhum objeto de bonificação. Esses blocos são Bonificações de Passagens Secretas. Em alguns lugares poderá aparecer um acesso para uma nova passagem, ou uma porta que levará até uma sala de bonificação.

Quando você entrar em uma sala de bonificação, procure reunir todos os bilhetes antes que a sala desapareça e você seja levado de volta ao nível onde estava. Se você reunir todos os bilhetes, ganhará um Boneco Krusty, que lhe dará uma vida extra.

Fazendo os Inimigos de Palhaço

Para resolver o problema desses ratos: você começa o jogo com 10 tortas de creme.

Para arremessar uma torta: pressione o Botão 1.

O número de tortas restantes está mostrado na parte superior da tela.

Inimigos:

Valores dos Pontos do Inimigo:

Seção 1	100
Seção 2	500
Seção 3	1000

Porcos Voadores Cor-de-Rosa: Flutuam por toda parte no ar, tentando sentar sobre você.

Cobras Venenosas: Deslizam ao longo do chão, cuspidas Bolas Venenosas.

Alienígenas com Laser: Andam por toda parte disparando raios laser de alta potência.

Pássaros Gigantes: Voam por toda parte bicando você.

Senha

A Diversão Continua

Quando terminar com sucesso uma seção da Casa de Diversões, você receberá uma senha. Anote-a cuidadosamente. Ela permitirá a você reiniciar o jogo mais tarde, a partir do final da última seção completada.

Para usar sua senha, carregue o jogo como descrito no início deste manual. Quando aparecer a Tela de Apresentação do jogo, pressione o Botão 1 para ir para a tela de entrada da senha.

Para entrar com sua senha: usando o Botão D para a esquerda ou direita escolha a letra que deseja mudar, depois pressione-o para cima ou para baixo para trocar cada letra. Pressione o Botão 1 quando a senha estiver completa.

Guia da Casa de Diversões de Krustyland

NOME	FUNÇÃO
Bloco	Degrau para ratos ou Krusty subirem.
Bloco Chutável	Mova-o ficando próximo a ele e pressionando o botão 1.
Super Mola	Ajuda Krusty a pular mais alto.
Ventilador	Espalha os ratos na direção que aponta. (Nem todos os ventiladores podem ser recolhidos).
Cotovelo de cano	Une dois canos que estejam perpendiculares entre si.
Cano Reto	Preenche peças isoladas de canos. Aumenta o comprimento do cano.
Jarra de Vidro	O primeiro rato que cai nela pode ser aprisionado. Então você pode levar a jarra (e o rato) para qualquer lugar. Existindo um rato aprisionado dentro, ela funciona como uma degrau para os outros ratos. Para soltar o rato preso na jarra, fique próximo a ela e pressione o Botão 1.
Bloco Mágico	Pode conter 1 das 7 bonificações abaixo, ou pode abrir uma passagem secreta.
Mala de Truques de Krusty	10 Pontos.
Máscara de Krusty	20 Pontos.
Megafone de Krusty	50 Pontos.
Boneco de Krusty	Vida Extra (Máximo de 9).
Sanduíche de Krusty	Bonificação de energia.

Batatas Fritas	Bonificação de energia.
Vitamina	Bonificação de energia.
Tortas	Restaura o número de tortas em 9.
Super Bola	Dá a você 5 Super Bolas para derrubar paredes de blocos triturados.

Outros Materiais:

Blocos Triturados	Esmigalham-se quando pisoteados ou atingidos por uma Super Bola.
Ratos	Os pestinhas a serem eliminados!

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TEC TOY

The Simpsons™ & © 1992 Twentieth
Century Fox Film Corporation.
© 1992 Acclaim Entertainment Ltd.
Todos os direitos reservados.
Distribuído sob licença de
Acclaim Entertainment Ltd.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS